1 WEEK MASTER
2nd DAY !!!

Tuesday

今日マスターすること
TODAY'S GOAL !!!

「デジタル画像の大鉄則を知っておこう」

STEP 1 ••(きれいに印刷するための知恵袋

STEP 2 ••(選択と削除

STEP 3 ••(レタッチを極める

きれいに印刷するための知恵袋

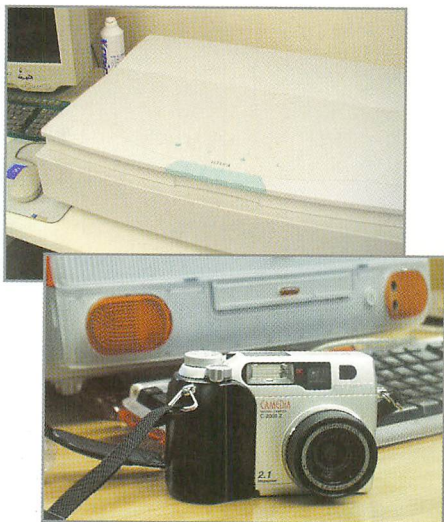
今日学習すること

今日はこれから、Photoshopを使って作業するうえで「これだけは正しく理解しておかないとダメ」という、コンピュータで画像処理を行う際の基礎知識について説明します。

とは言っても、ここで100％理解できなくてもいいので、安心してくださいね。大ざっぱに頭の中に入れておくだけでかまいません。曜日を重ねていくうちに、「あっ、これは火曜日に書いてあった」と思い出して、復習しながら自分のものにしてください。実際に作品を作る過程で、それらの意味が自分のものになっていくはずです。

Photoshopで画像を編集するには、その画像がデジタル化されたデータになっていることが大前提です。まず、最初にデジタル化するという意味について押さえておきましょう。

☞画像処理

Photoshopは「画像処理ソフト」とか「レタッチソフト」と呼ばれています。画像処理やレタッチは写真を加工するということです。写真でも図形でも、Photoshop上のデータはすべて画像と呼ばれます。

▲スキャナやデジタルカメラは、画像をコンピュータに取り込む、つまりデジタル化するための道具です。

▲Photoshopで加工したものは、紙やポジフィルムなどに出力できます。

デジタルデータにするってことは…

Photoshopはコンピュータで画像処理をするためのソフトです。人間は目で画像を見るわけですが、コンピュータがその画像を“見る”ためには、その画像をコンピュータの理解できる形に変えてやる必要があります。デジタルカメラで撮影した写真なら、最初っからデジタルデータの写真ですから、そのままPhotoshopで開くことができます。それに対して、紙焼きやフィルムの写真は、左ページにあるようなスキャナという機械でコンピュータに取り込み、デジタルデータにします。

紙焼き写真を虫眼鏡で拡大してみると、非常に細かい粒子で絵が作られていることがわかります。デジタル化された画像では、この粒子に相当するものがピクセル（pixel）で、Photoshopで画像を拡大するとこのピクセルを見ることができます。

特別付録のCD-ROMの「2_Tuesday」フォルダにある「step1-1.psd」を開いてください。ツールボックスから［ズーム］ツールを選び、マウスで犬の目もとをドラッグして拡大表示します。この犬の写真も、実はピクセルで作られていることがわかりますよね。このピクセルはデジタル画像の最小単位で、とても重要なものです。

☞紙焼き

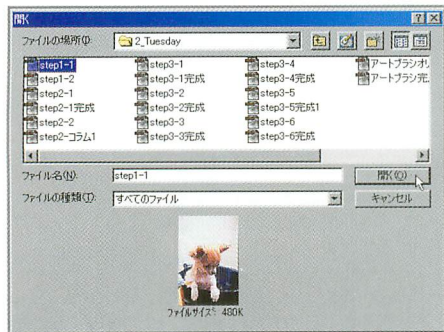
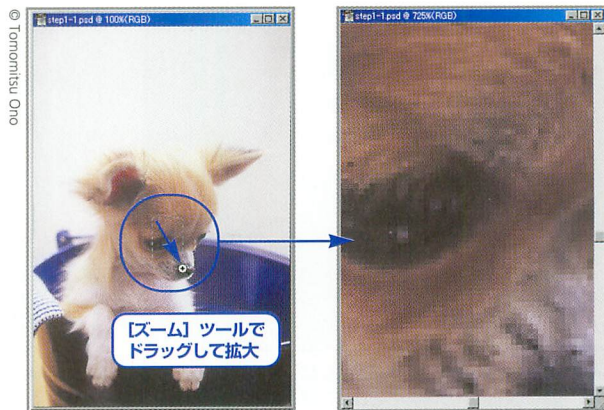
フィルムからプリントした紙のこと。ここでいう「紙焼き写真」は、ネガフィルムからプリントした写真のことです。

☞ピクセル（pixel）

ピクセル（画素）はデジタル画像の最小単位です。モニタ画面には1インチに72個のピクセルが並んで表示されるため、ピクセルのサイズは1/72インチ＝約0.35mmです。画像のきめ細かさを設定するときに必要な知識ですから、この数値は覚えておいてください。

☞ヒント!!

ベクトル画像とビットマップ画像

コンピュータが扱うデジタルデータには2つの種類があります。1つは、「ベクトルデータ」とか「ラインアート」と呼ばれるもので、コンピュータでイラストを描くのによく使われ、Adobe Illustratorなどのドローソフトで作成したデータはこれです。それに対して、Photoshopが扱う画像データは、「ビットマップ画像」とか「ラスターイメージ」と呼ばれるもので、写真はすべてこれにあたります。Photoshopではベクトルデータもビットマップ画像に変換して扱うことができます。

1「2_Tuesday」フォルダの中の「step1-1.psd」を開きます。

2 デジタル化された写真は、ピクセルという画素から構成されています。図のように写真を拡大してみると、最小単位のピクセルを見ることができます。

ピクセルが多いと、きれいな絵になる

デジタル画像ではピクセルがたくさんあるほどきめ細かい絵になります。デジタル画像をきれいに印刷したければ、大きいピクセル寸法が必要になってくるわけです。つまり、写真をスキャンするときに、たくさんのピクセル数で読み取っておかなくてはいけません。少ないピクセル寸法で読み取った写真は、あとからPhotoshopで大きく引き伸ばすことはできますが、もともとの情報が少ないわけですから、大きなピクセル寸法で読み込んだ写真に比べれば、ぼやけた絵になってしまいます。

☞ピクセル寸法

画像が、幅何ピクセル×高さ何ピクセルで作られているかというサイズをピクセル寸法といいます。この犬の写真のピクセル寸法は337×500ピクセルになります。

☞ヒント!!

画像の拡大・縮小

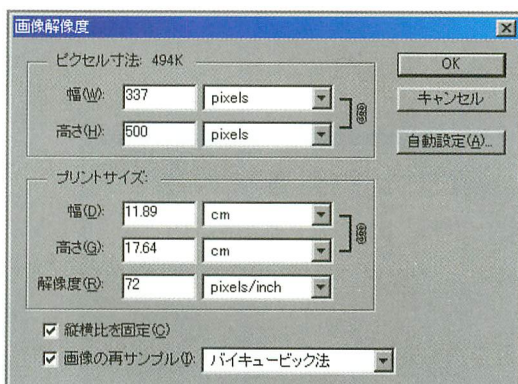
ピクセル寸法が大きくて、モニタに収まり切らない画像は、Photoshopが自動的に縮小して全体を表示します。つまり、小さく見えている写真でも、実はピクセルがたくさんあったりするわけです。本当の大きさというのは、[ビュー] メニュ→[ピクセル等倍](画面表示サイズ100%の状態)で見たものです。

☞ヒント!!

Photoshopのcmは擬似的、本当はピクセル

Photoshopでも画像の単位としてcmを使うことはできますが、それは操作上、cmに換算して表現しているだけで、実際はピクセルで処理されています。だから厳密には、ずれがあります。なにしろPhotoshopはピクセルしか理解できないものですから…。

新規
ファイル名(N): 名称未設定 1
OK
キャンセル
画像の大きさ:235K
幅(W): 10 cm
高さ(H): 10 cm
解像度(R): 72 pixels/inch
画像モード(M): RGB カラー
初期表示内容
白(I)
背景色(B)
透明(T)
幅: 283 pixels(9.98 cm)
高さ: 283 pixels(9.98 cm)
チャンネル: 3(RGB カラー)
解像度: 72 pixels/inch

▲Photoshopではサイズの単位としてcmを使用できますが、実際はピクセル寸法をcmに置き換えているだけです。たとえば、解像度が72ppiで10cmと指定しても、Photoshopは283ピクセル(≒10cm)と理解しているのです。実際に作った書類は9.98cmと、わずかながら小さくなっています。

▲[イメージ] メニュー→ [画像解像度] でピクセル寸法をチェックできます。この犬の写真は、ピクセル寸法が幅337ピクセル、高さ500ピクセルということがわかります。このピクセル数が多いほど、画像がきれいになります。

解像度が高いと、きれいな絵になる

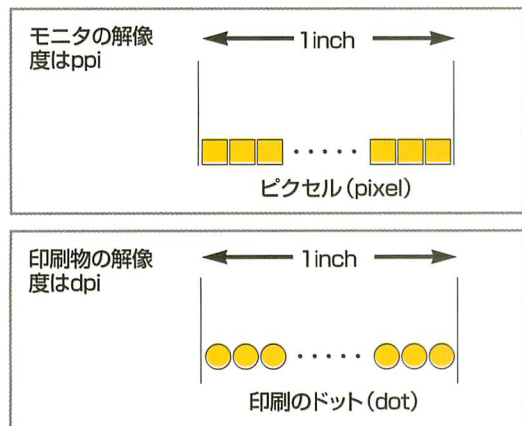
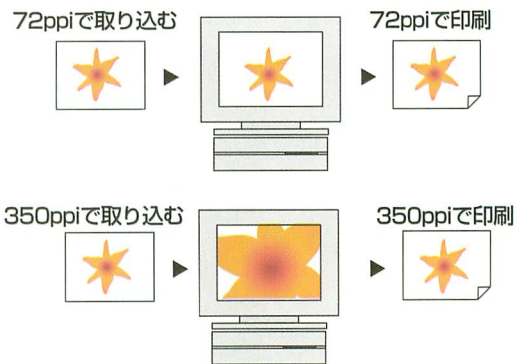
印刷物では「ドット（dot）」を並べて絵を表現します。1インチ当たりに並んでいるドットの数が多いほど（ドットが小さいほど）、きめ細かい絵になります。そして、きめ細かさを表す単位として使われるのがdpi（ディーピーアイ＝dots per inchの略）です。商業印刷の場合、1インチに350個のドットが並んでいる350dpiにするのが一般的です。

モニタに表示されているPhotoshopの画像は、常に1インチに72個のピクセルが並んでいる72ppi（ピーピーアイ＝pixels per inchの略）という画面解像度です。Photoshopでは1ピクセルを1ドットに対応させているので、一般的な商業印刷なら印刷解像度は350ppiに設定します。

ここがポイント!!
いろんな解像度
印刷物の解像度はドットが基準で、単位はdpi。そしてデジタル画像の解像度には［画面解像度］と［印刷解像度］があって、ピクセルを基準にしているので、単位はppi。モニタが72ppiというのは、これは正確には［モニタ解像度］のことです。解像度と一口に言ってもいろいろあるわけですね。

ここがポイント!!
解像度と画質の関係
解像度が高いほど画像はきれいになり、解像度が低いと粗い画像になります。解像度が高いというのは、モニタではたくさんのピクセルが並んでいることを意味し、印刷物なら小さいドットで印刷されていることを意味します。

☞解像度
解像度は、モニタ画面に表示するときやプリントアウトするときの画像のきめ細かさを表すものです。1インチ当たりに何個のピクセルが並んでいるかを表すppiという単位を使います。モニタ画面の表示は常に72ppiです（一部の液晶モニタでは96ppi）。つまり1inchの幅に72個のピクセルが並んでいるということです。きれいに印刷するには300ppiとか350ppiといった高い解像度が必要です。ピクセルそのもののサイズは固定ですから、高い解像度＝ピクセル数が多い画像は、モニタでの表示が大きくなるのです。

☞ヒント!!
なんでもかんでもdpiと言うけれど…
デジタル画像の解像度の単位は、正しくはppiなのですが、現場では印刷物の解像度と混同して［dpi］と言ったりします。Photoshopでは、基本的に1ピクセルを1ドットに対応させているので、「本当はppiのことだわ」と理解していれば、大して問題ありません。

▲モニタでは、1インチに72個のピクセルが並んで画像が表示されます。ピクセルサイズは固定で、1インチに72個と決まっています。印刷物では、1インチに並んでいるドットの数が多いほど、きめ細かくきれいな画像になります。

▲きれいに印刷をするためには、スキャナで入力する際にたくさんのピクセル数で読み取り、それを縮小して高い解像度でプリントアウトします（下図）。72ppiで取り込み、そのまま72ppiで印刷すると、画面ではきれいに見えますが、プリントアウトでは粗い画像になってしまいます。

解像度を上げる2つの方法

解像度の変更は、ピクセル寸法とプリントサイズの仕組みがわかっていないと不可解なものです。知らないで操作すると、きれいな写真を汚くしてしまうおそれもあります。付録CD-ROMの画像を使って、練習をしてみましょう。

データサイズはそのままで、解像度を上げる・下げる
──［画像の再サンプル］をチェックしない

「2_Tuesday」フォルダの中の「step1-2.psd」を開いて、［イメージ］メニュー→［画像解像度］を選択します。［画像解像度］ダイアログボックスの［プリントサイズ］を見ると、解像度が72pixels/inchとなっていますが、ここが印刷解像度を設定する場所です。まず、ダイアログボックスの一番下にある［画像の再サンプル］のチェックを外します。自動的に［ピクセル寸法］は固定され、変更できなくなります。こうしておいて、商業印刷で一般的に必要とされる350ppiに設定してみましょう。［プリントサイズ］の［幅］が2.42cm、［高さ］が3.63cmに縮小されますが、［ピクセル寸法］は490KBのままです。プリントサイズは小さくなりましたが、これなら商業印刷物に通用するきれいな印刷ができます。［OK］ボタンをクリックします。画面の表示は変わりませんが、実際には幅2.42cm、高さ3.63cmになりました。［ビュー］メニュー→［プリントサイズ］で確認してみましょう。

☞ピクセル寸法

ピクセルを単位とした画像のサイズです。つまりモニタ上で表示されるサイズになります。

☞プリントサイズ

プリントしたときの実際のサイズです。解像度が［72］なら、ピクセル寸法＝プリントサイズになります。

☞ヒント!!

72の謎

1ピクセルは1/72インチです。これは、昔の印刷機の歯車に72の歯が付いていて、1インチを72に分割して制御していたからだそうです。これがデジタルの世界にも受け継がれているんですね。デジタルデータはモニタを通して見るので、モニタ解像度の72ppiが何かにつけて基本的な解像度になってくるのです。この数字、頭に入れておいてください。

ここがポイント!!

縮小して解像度を上げる

Photoshopで印刷解像度を上げるというのは、画像を縮小することです。解像度の高い画像はピクセル数が多いので、モニタ表示も大きくなります。それを縮小することで擬似的にピクセルが小さくなり、目の細かい滑らかな画像として印刷されるわけです。

1 ［イメージ］メニュー→［画像解像度］でダイアログボックスを出し、印刷解像度を設定します。［画像の再サンプル］のチェックを外すと、ピクセル寸法は固定され、プリントサイズと解像度が反比例の関係になります。

2 解像度を変更しても、ピクセル寸法（データサイズ）は変わっていないので、モニタ上では変化はありません。［ビュー］メニュー→［プリントサイズ］を選ぶと、実際のプリントサイズに縮小して表示されます。

プリントサイズを変えずに、解像度を高く・低くしたいとき
――［画像の再サンプル］をチェックする

［編集］メニュー→［画像解像度の取り消し］で、いったん元の状態に戻してください。そしてもう一度、「画像解像度」を選びます。今度は「画像の再サンプル」をチェックしてから、［解像度］に［350］と入力します。「プリントサイズ」はそのままに、「ピクセル寸法」が大きくなり、11.3MBに膨れます。［OK］ボタンをクリックすると、画像がものすごく大きくなっています。

「画像の再サンプル」を行うと、プリントサイズを変えずに解像度350ppiにするので、ピクセル寸法が拡大されます。ピクセル数を水増しすることになるので、画像はぼやけた汚いものになってしまいます。

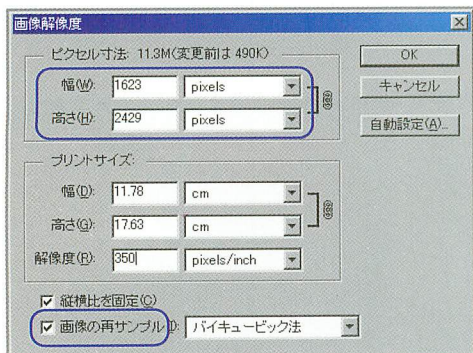
ここがポイント!!

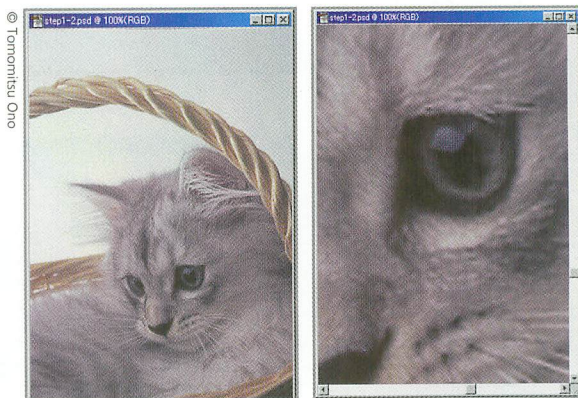
「画像の再サンプル」は、大きすぎる画像を小さくするときに使う

「画像の再サンプル」で解像度を上げると、ピクセルが水増しされるので、結果として画像はぼやけてしまいます。通常、「画像の再サンプル」は、必要な解像度にしてもまだプリントサイズが大きすぎるときに使います。不必要に大きなサイズの画像データは印刷に時間がかかるだけでなく、画像処理にも時間がかかるし、完成データを納品するときにMOディスクに入りきらなくなってしまったり、ろくなことはありません。必要な解像度で必要な仕上がりサイズになるだけのピクセル数があれば十分です。必要以上のピクセル数があっても印刷される画像には変わりがありません。

☞ヒント!!

解像度を変えられるモニタはなんなの？

モニタの大きさを表すときにも、解像度という言葉が使われますが、これは画面にどのくらいの大きさの画像（ピクセル数）を表示できるかを表す「表示解像度」で、モニタによって異なります。たとえば、640×480とか1024×768とかいった数字がモニタの表示解像度です。「うちのモニタは解像度を変えられるけど？」と思う人もいるかもしれません。マルチスキャンタイプのモニタでは、何種類かのモード（表示解像度）を切り替えできます。実際に1インチ当たりに72個のピクセルが並ぶのは、そのモニタのWYSIWYGモードですが、それ以外のモードでも、画面解像度が72（または96）ppiという原則は同じです。

3 ［画像の再サンプル］をチェックしてから、解像度を設定すると、［ピクセル寸法］が変わります。解像度が同じなら、［ピクセル寸法］と［プリントサイズ］は相関関係になります。プリントサイズをそのままで解像度を350ppiに上げると、ピクセル寸法はこんなに大きくなります。

© Tomomitsu Ono

4 左は解像度を変更する前。再サンプルで解像度を上げると、ピクセル寸法が大きくなるので、右のように大きな画像として表示されます。ただし、ピクセルを水増ししているので、ぼやけた画像になってしまいました。

カラーにはRGBとCMYKがある

解像度と同様に、デジタル画像を扱うときに理解しておかなければならないのが、色の問題です。

一般に、カラーを表現するにはCMYKとRGBという2つの方式があります。商業印刷では通常、CMYK（シアン、マゼンタ、イエロー、黒）という4色のインクを用いて重ね刷りします。これに対して、モニタ画面のカラー表示はすべてRGB（レッド、グリーン、ブルー）という3色の光を重ねて表現します。デジタル画像は基本的にRGBカラーですが、PhotoshopはCMYKに置き換えてカラーを管理することもできます。

RGBは赤、緑、青の光の重なりで自然界の色を再現するもので、PhotoshopではRGB各色について0〜255の256段階で管理しています。各色の光の量が0なら黒になり、各色とも光の量が最大の255なら白になります。これに対して、CMYKは4色のインクを混合して色を表現するもので、自然界の色をすべて再現することはできません。Photoshopでは各色のインク量を0〜100%という数値で指定することができます。各色のインク量が0%なら白になり、インク量が増えるほど濃い色になり、各色ともインク量が最大の100%なら黒になります。

ヒント!!

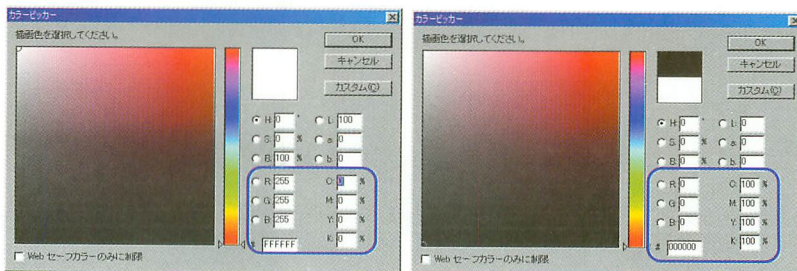
色の三原色、光の三原色

小学校だか中学校で、「色の三原色、光の三原色」というのを習いませんでしたか？Photoshopはモニタで作業しますが、モニタは後ろから光を当てているので、光の三原色になりRGBです。印刷は色の三原色で、CMYです。理屈では、この3色を混ぜると黒になるはずですが、インクの物理的な問題で、実際は全部混ぜても濃い茶色にしかなりません。それで黒インクも加えて刷るのが一般的です。というわけで、印刷ではCMYKの4色が基本色になっているのです。

RGBとCMY

ここがポイント!!

色の表現方式「RGB」と「CMYK」

Photoshop 5.5ではインターネット用にRGB画像の処理機能も強化されましたが、Photoshopはもともと商業印刷を前提とした画像処理ソフトなので、CMYK方式で作業できるようになっています。［イメージ］メニュー→［モード］を選択して、「RGB」と「CMYK」を指定できます。作業中、または印刷する前に、どちらのモードになっているのかしっかり確認するようにしてください。RBGモードの画像では正しく印刷されない色もあるので、注意してください。

▲PhotoshopではRGB、CMYKそれぞれで色を管理することができます。RGBでは各色を0〜255という256段階の光の量で、CMYKなら0%から100%というインクの量で、色を管理できるのです。たとえば、RGBなら光の量が最大のときに白になり、CMYKならインクの量が0のときに白になります。

CMYKモードはデータサイズが大きい？

RGBとCMYKでは、表現できる色の範囲が異なります。ですから、ホームページやCD-ROMといった画面表示用の画像ならRGBカラーでかまいませんが、商業印刷で使用する画像なら作業を始める段階で、あるいは最終的に保存する段階で必ずCMYKカラーに変換しておきましょう。RGB画像をCMYKに変換すると、色によってはちょっとくすんだ感じになってしまいます。

Photoshopでは画像の各色を［チャンネル］パレットで管理します。チャンネルというのは、印刷でいう「版」に相当します。CMYKなら4つのチャンネル、RGBなら3つのチャンネルがあります。ですから、同じ画像でもCMYKカラーのほうがデータサイズは1チャンネル分大きくなります。PhotoshopにはRGB、CMYKのほかに、グレースケールやモノクロというモードもあります。グレースケールやモノクロにはチャンネルが1つしかありません。

☞表現できる色の範囲

Photoshopやデジタル印刷の世界では、表現できる色の範囲を［カラースペース］と呼んでいます。

☞ヒント!!

CMYKモードでは一部の機能が使えない

その際はRGBモードに戻すなどして作業を行います。

☞ヒント!!

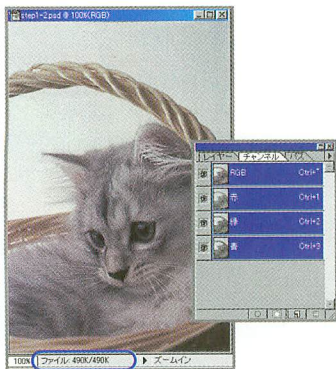
データの単位

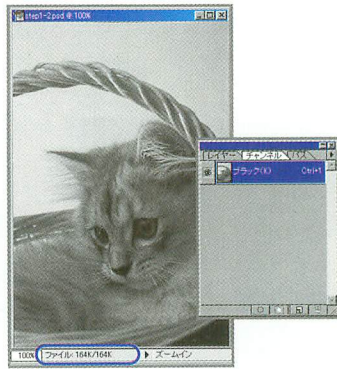
データサイズの単位を確認しておきましょう。
B（バイト）
KB（キロバイト）
MB（メガバイト）
GB（ギガバイト）
それぞれ、1000で次の単位になります。ホームページに使うような小さい画像ならせいぜい数10KBですが、ポスターなどに使う大きな画像では100MB以上のファイルサイズも珍しくありません。

☞ヒント!!

フルカラー／24bitカラー

よく耳にする言葉に「フルカラー」「24bitカラー」というのがあります。この「フルカラー」「24bitカラー」というのは、RGBの各色を256段階で管理しているので、256の3乗で16,777,216色が使えることを意味します。256色は「8bit」カラーとも呼ばれます。コントロールパネルのモニタ設定画面では、［True Color］がフルカラーに当たります。

◀［画面のプロパティ］の［設定］タブ。

▲RGB画像の［チャンネル］パレットを表示させると、赤、緑、青の3つのチャンネルに分かれて色が管理されていることがわかります。

▲CMYK画像では4つのチャンネルで色が管理されています。チャンネルが1つ増えたので、画像ウインドウの下に表示されているファイルサイズも、1チャンネル分だけ増えています。

▲グレースケール画像に変換すると、カラー情報がなくなって、チャンネルはブラック1つになります。ファイルサイズは1チャンネル分の164KBに減っています。グレースケールでは256階調で画像を表現しています。

選択と削除

Photoshopでは、選択操作がとても重要です。たとえば、写真の一部を色修正したり、合成写真を作るときは、まず最初にその部分を選択してから、色の変更などの作業を行います。今日は、ツールを使った基本的な選択操作を練習しましょう。

選択ツールとオプションパレット

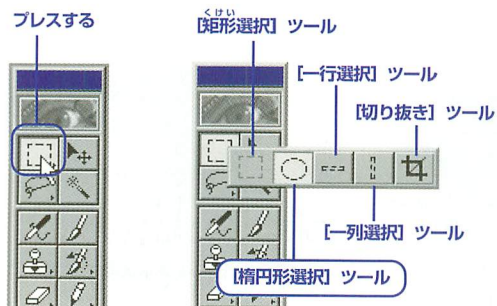
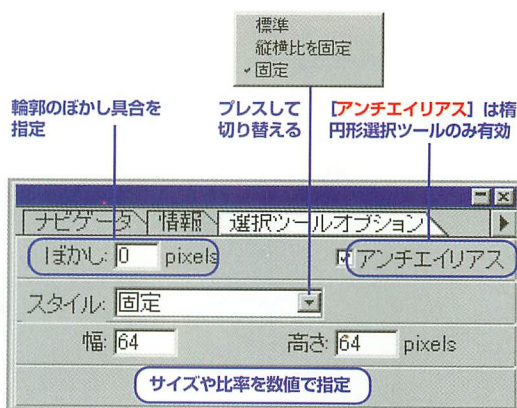
Photoshopには数種類の［選択］ツールが用意されています。これらは選択する形状が違うので、用途に合わせて使い分けます。また、［オプション］パレットでは各ツールの細かい設定をし、選択サイズを指定したり、輪郭をぼかして選択するといったことも可能です。

ここがポイント!!

選択ツールの種類と選択範囲の形状

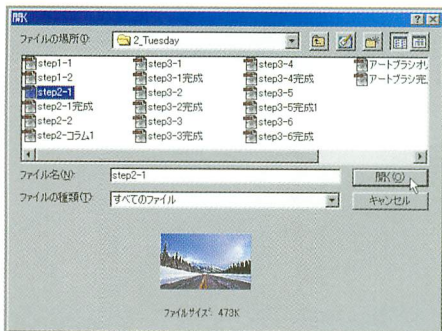
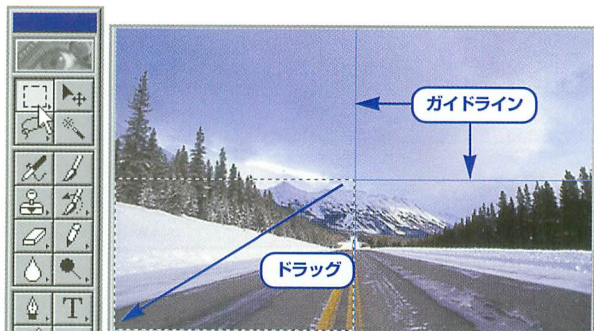
それぞれの［選択］ツールが作り出す形状は、［矩形選択］ツールでは長方形、［楕円形選択］ツールでは楕円形、［一行選択］ツールでは高さ1ピクセルの横長の選択範囲、［一列選択］ツールでは幅1ピクセルの縦長の選択範囲です。［切り抜き］ツールは他の［選択］ツールとは用途が異なり、ドラッグした長方形の範囲を切り抜くツールです（59ページ参照）。

☞アンチエイリアス

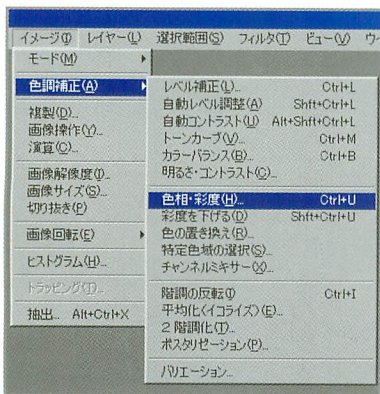
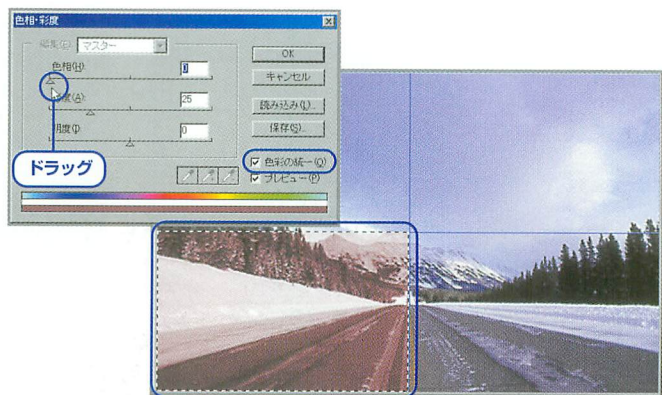
選択範囲の輪郭をぼかして、輪郭のぎざぎざを目立たないようにする手法。

1 ツールボックスの［選択］ツールには、全部で5種類のツールが用意されていて、プレスして切り替えます。図は［楕円形選択］ツールに切り替えているところです。

2 ［選択ツールオプション］パレットの［スタイル］は、［固定］にすると［幅］［高さ］の指定ができます。また初期設定の［標準］はドラッグで範囲を指定でき、［縦横比を固定］では幅と高さの比率を指定できます。

選択範囲を作成する

それでは、実際に写真を使って選択の練習をしましょう。ここでは［矩形選択］ツールを使っていますが、基本的な使い方は［楕円形選択］ツールも同じです。なお、［一行選択］ツール、［一列選択］ツールは、画面をクリックすることで選択範囲を作ってくれます。

ここがポイント!!
選択状態の表示
選択範囲は、輪郭が点滅した破線で表示されます。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダの「step2-1.psd」を開きます。縦・横1本ずつのガイドラインが入った写真が現れます。

2 ツールボックスの［選択］ツールから［矩形選択］ツールを選びます。水平・垂直のガイドラインの交点から左下へドラッグして、写真の左下ブロックを選びます。ドラッグした範囲が選択されます。

選択範囲内を編集する

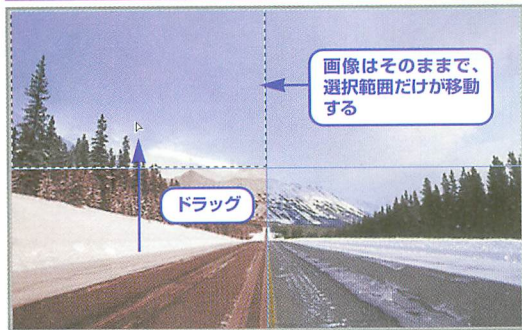
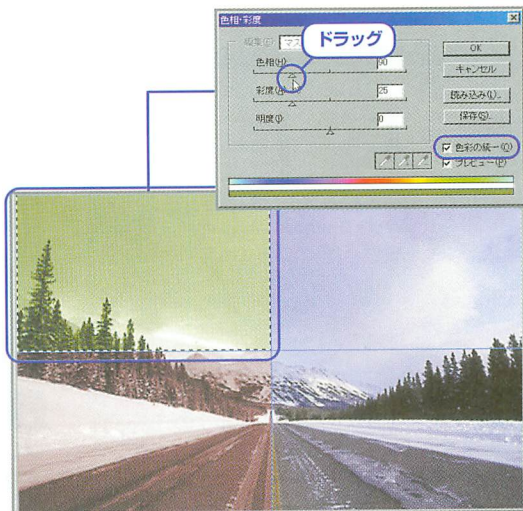
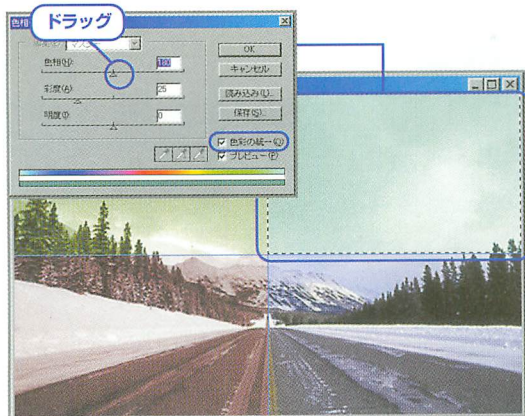
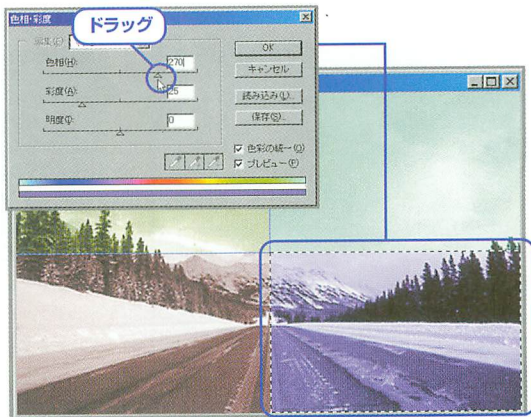
選択した範囲を編集してみましょう。ここでは「色相・彩度」コマンドで単色にします。「色相・彩度」は色の変更や単色効果によく使われるコマンドです。

1 ［イメージ］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度］（Ctrlキー＋U）を選びます。

2 ［色相・彩度］ダイアログボックスが現れます。［色彩の統一］にチェックを入れます。［色相］スライダの△を一番左までドラッグして、［OK］ボタンをクリックしてください。選択範囲が赤っぽくなるはずです。

選択範囲だけを移動する

今度は、写真の左上ブロックの色を変えてみましょう。選択範囲はドラッグして動かすことができます。左下の選択範囲を上へドラッグして左上のブロックを選択状態にしてください。

ここがポイント!!

選択範囲の移動は［選択］ツールで！

選択範囲を動かすときは、必ず［選択］ツール（どの種類の選択ツールでもかまいません）でドラッグしてください。他のツールでは、移動することができません。

1 写真の左下の選択範囲を上へドラッグして、左上のブロックを選択状態にします。ガイドラインには吸着機能があるので、ガイドラインにピタッとくっついて、うまく左上のブロックを選択できるはずです。

2 49ページ下の図2と同様に、［イメージ］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度］で、写真の左上のブロックの色を変えます。今度は、［色相］スライダの△を左から4分の1付近までドラッグして緑色にします。

3 図1、2の手順で、写真の右上のブロックに選択範囲を動かし、［色相］スライダの△を中央付近までドラッグし、水色にします。

4 同じように、写真の右下のブロックに選択範囲を動かし、［色相］スライダの△を左から4分の3付近までドラッグして紫色にします。

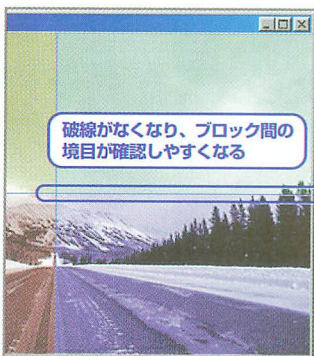
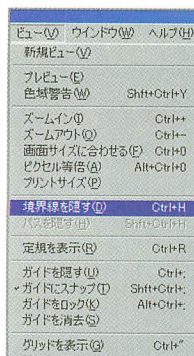
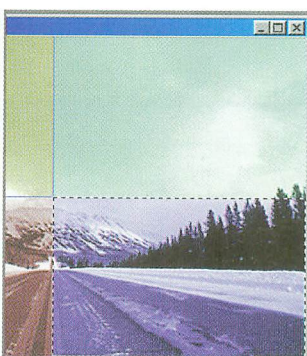
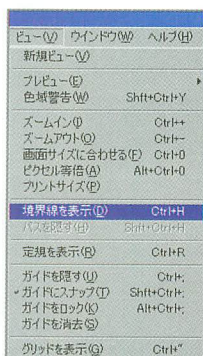
選択範囲の非表示と選択解除

選択された範囲は、選択されているということを示すために、輪郭の破線が点滅しています。そのため、選択範囲の輪郭部分、つまり写真の各ブロックの境を確かめたいときは、破線がじゃまで見にくいことがあります。こんなときは、一時的に破線を隠してしまいましょう。そして選択範囲での編集が終わったら、選択を解除します。

☞Ctrlキー＋H

［境界線を隠す］コマンドのショートカットは、Ctrlキー＋H、このHはhide（隠す）の頭文字です。

☞Ctrlキー＋D

［選択を解除］コマンドのショートカットは、Ctrlキー＋D、このDはdeselect（選択を外す）の頭文字です。

1 選択範囲が残っている状態で、［ビュー］メニュー→［境界線を隠す］（Ctrlキー＋H）を選びます。選択状態を示す破線が消えます。

2 破線が隠れている状態で［ビュー］メニュー→［境界線を表示］（Ctrlキー＋H）を選ぶと、再び選択状態を示す破線が現れます。

3 選択範囲を解除しましょう。［選択範囲］メニュー→［選択を解除］（Ctrlキー＋D）を選びます。ここまでの作業を保存しましょう。［ファイル］→［別名で保存］を選び、「step2-1完成.psd」という名前で練習用フォルダに保存します。

☞ヒント!!

注意！［選択解除］と［境界線を隠す］

選択解除した状態と、境界線を隠した状態とは見た目が同じなので、注意が必要です。自分では選択を解除したと思っていても、実は境界線が一時的に隠れているだけで、選択そのものは残っている、なんてこともあるわけです。［境界線を隠す］コマンドを使った後は、必ず［境界線を表示］で元の状態に戻しておきましょう。

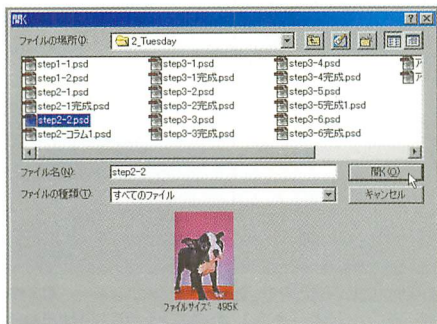
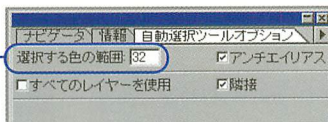
自動選択ツール（似た色を選択）

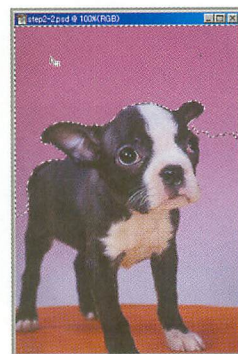
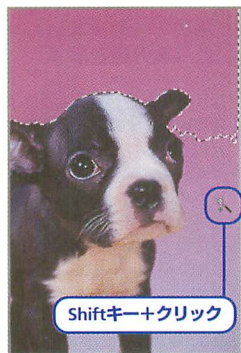
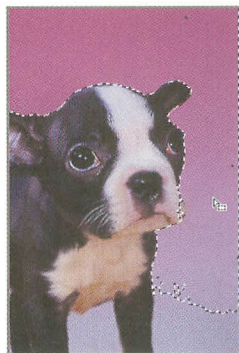
ここがポイント!!

[自動選択] ツール

[自動選択] ツールは、階調を判断して選択範囲を作ってくれる選択ツールです。たとえば、背景が1色、あるいは1色に近いような色であれば、簡単に背景だけを選択することができます。反対に、たくさんの色が混ざり合った部分には使いにくいです。

Photoshopは写真の階調を判断することができます。そして［自動選択］ツールは、そうした利点を最大限に生かした選択ツールです。これからPhotoshopを使う上で、たぶん一番お世話になる選択ツールです。しっかり練習してください。英語でマジックワンド（魔法の杖）と呼ばれる［自動選択］ツールは、そのアイコンデザインのとおり、本当に魔法の杖のように便利で、心強い選択ツールなのです。

[自動選択ツールオプション] パレットの [選択する色の範囲] は、初期設定のまま [32] にしておきます

1 [ファイル] メニュー→ [開く] (Ctrlキー＋O) で、「2_Tuesday」フォルダの「step2-2.psd」を開きます。

2 ツールボックスから [自動選択] ツールを選び、背景の濃い色の上でクリックします。

3 クリックした色を基準にして、似た色を選択してくれます。

4 選択の足りない部分は、キーボードのShiftキーを押しながら、[自動選択] ツールでクリックします。

5 新しくクリックした色を基準に、似たような色を選択して、さきほどの選択範囲に追加してくれます。

6 さらに選択できていない部分は、Shiftキーを押しながら [自動選択] ツールでクリックします。

7 たまには、選択したくないところまで選択してくれちゃうこともあります。そのままで、次へ進みましょう。

なげなわツール（自由な形を選択）

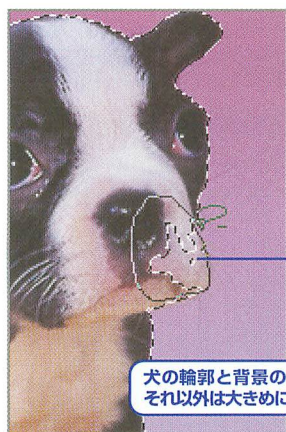
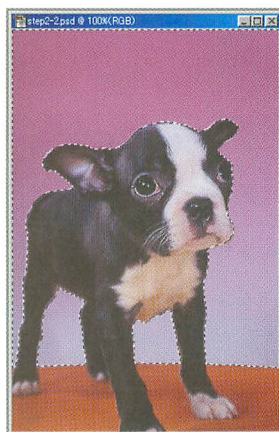
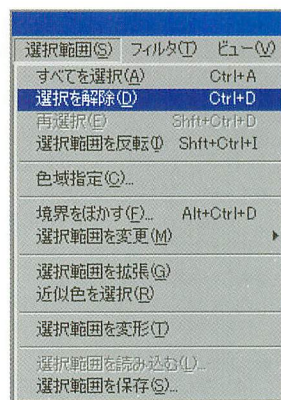
続けて、[なげなわ] ツールを使って、選択しすぎた部分や選択もれの部分を修正し、背景だけをきれいに選択してみましょう。細かい部分は、ツールボックスの[ズーム] ツールでドラッグして拡大しておくと作業しやすいですよ（それにしても、拡大するとこのフレンチブルドッグの子犬ったら、かわいい? 気持ち悪い? と意見が分かれそうな流行りのキモかわいい系ですね)。

1 ツールボックスから［なげなわ］ツールを選びます。

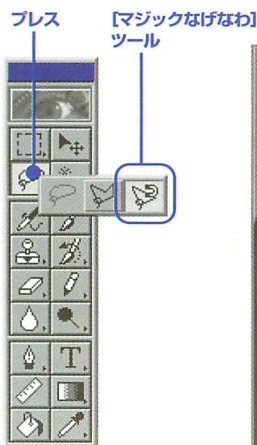
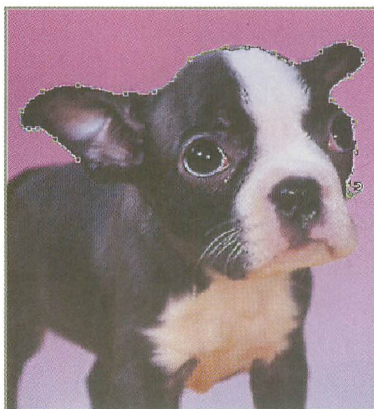
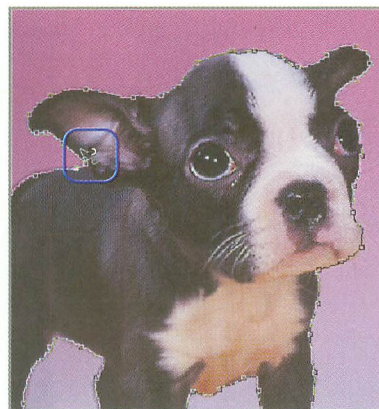
2 選択もれがあれば、Shiftキーを押しながらその部分をドラッグして囲み、選択範囲に追加します。

ここがポイント!!

選択を増やすShiftキー、選択を減らすAltキー

写真のように連続階調のある画像は、なかなか一度では選択できません。ShiftキーやAltキーは、[なげなわ] ツール以外の選択ツールでも利用可能です。状況に合った選択ツールを選び、Shiftキーで選択を追加したり、Altキーで選択範囲から取り除いて、目的の選択範囲を作り上げていきます。

3 選択したくないのに選択されてしまったところは、Altキーを押しながらドラッグして囲み、選択からはずします。

4 写真全体を確認して、背景だけがうまく選択できているか確認します。選択もれ、あるいは選択し過ぎの部分があれば、修正してください。

5 次の操作に進みますので、[選択範囲] メニュー→[選択を解除]（Ctrlキー＋D）で、いったん選択を解除します。

輪郭を判断するマジックなげなわツール

［マジックなげなわ］ツールは、色の差を判断する選択ツールです。輪郭と背景とである程度の色の差があれば、輪郭をなぞるだけで、かなり正確に選択範囲を作ってくれます。犬の輪郭より少し外側をなぞった方が、選択しやすいです。

1 ツールボックスの［なげなわ］ツールをプレスして、［マジックなげなわ］ツールに切り替えます。

2 犬の輪郭にそってドラッグすると、輪郭に合わせてポイントが置かれ、輪郭が作成されます。

3 元の位置に戻ってマウスボタンを離すと、なぞった部分が選択範囲になります。

☞ヒント!!

選択ツールのショートカット

［選択］ツールには、さまざまなショートカットが用意されています。知っていると便利なものを紹介しておきましょう。

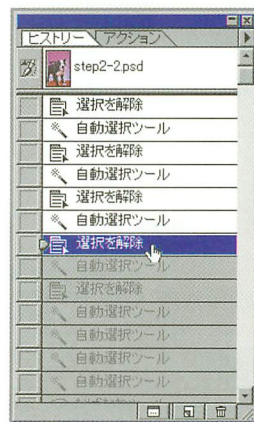
●正方形、正円の選択範囲を作る
［矩形選択］ツール、［楕円形選択］ツールで、Shiftキーを押しながらドラッグします。

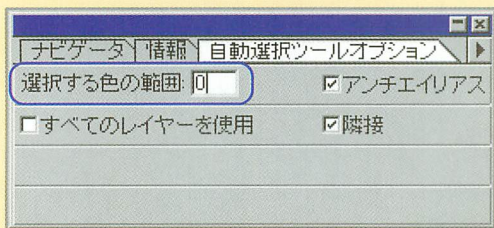
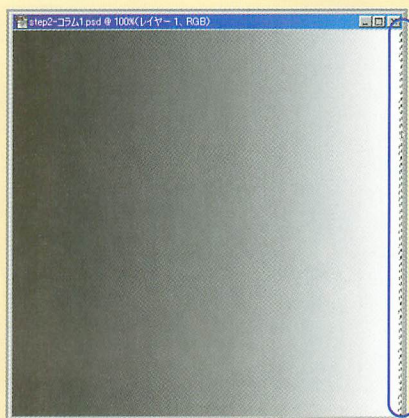
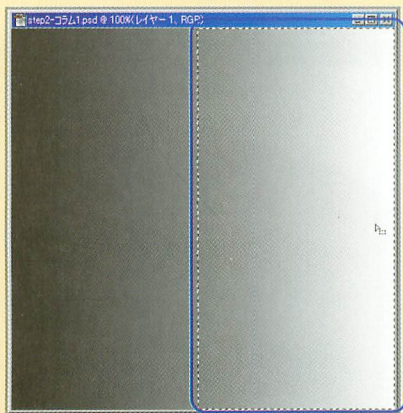
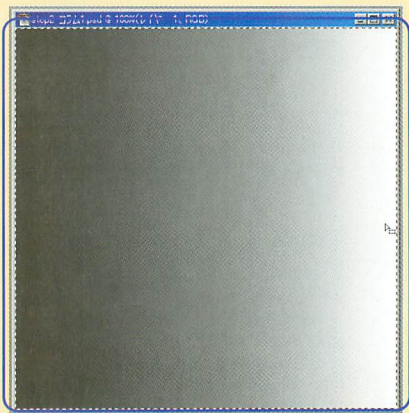
●中心から選択範囲を作成する
［矩形選択］ツール、［楕円形選択］ツールで、Altキーを押しながら外側へ向かってドラッグします。

●多角形の選択範囲を作る
［なげなわ］ツールをプレスすると［多角形選択］ツールに切り替えることができますが、Altキー＋［なげなわ］ツールでも一時的に［多角形選択］ツールに切り替えることができます。［多角形選択］ツールは、頂点となるところをクリックしながら選択範囲を作ります。

☞ヒント!!

ヒストリーパレット

［ヒストリー］パレットは、Ctrlキー＋Z（やり直し）を強化したような機能です。選択に失敗したときなどに便利です。パレットには操作した手順の一覧が表示されます。［ヒストリー］パレットで上に表示されているものほど古く、項目をクリックすることで瞬時にその時点の状態に戻ることができます。［ヒストリー］パレットが表示されていないときは、［ウインドウ］メニュー→［ヒストリーの表示］を選んでください。

ちょっとコラム 選択する色の範囲

［自動選択］ツールと［選択する色の範囲］の関係を知るために、こんな実験をしてみました。あらかじめ真っ白と真っ黒の2色でグラデーションを作成しておきます。［選択する色の範囲］で指定できる数値は、0から255までです。0は［自動選択］ツールでクリックした色と同じという意味です。数値が大きくなるほど選択の幅が広がります。CD-ROMの「2_Tuesday」フォルダに「step2-コラム1.psd」というファイルを用意していますので、練習してみてください。

1 ［選択する色の範囲］の数値を「0」にしてみます。

2 白と黒のグラデーションで一番白い部分を、［自動選択］ツールでクリックします。選択されるのはすごく狭い範囲です。

3 今度は「選択する色の範囲」を「128」にして、さきほどと同じ一番白いところをクリックしてみます。白黒グラデーションの白側半分くらいまで選択されます。

4 次に「選択する色の範囲」を「255」にして、さきほどと同じ一番白いところをクリックします。白黒グラデーションの黒側まで選択されます。

選択範囲を削除する

選択の練習の最後は、Delete(またはBackspace)キーと[消しゴム]ツールです(新搭載の[消しゴム]ツールについては次ページのコラムで紹介します)。Deleteキーは選択範囲の削除に、[消しゴム]ツールは部分的な画像の削除に使います。いずれも削除した部分は背景色になります。まず、背景を選択しておいてください。

☞背景色

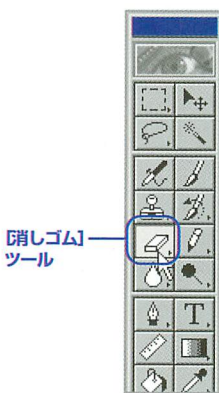
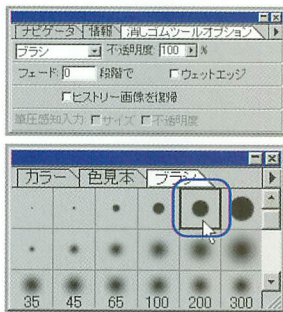
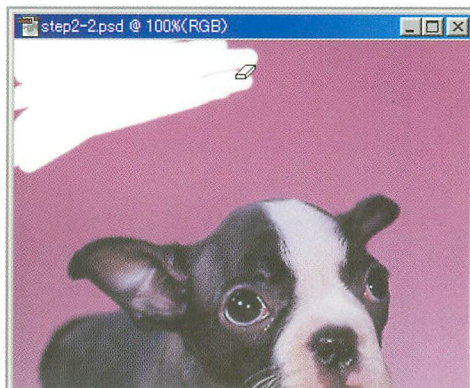
背景色は画像の地の色のこと。選択範囲を削除したり、消しゴムで消すと、背景色が現れます。背景色を変える方法は「水曜日」に練習します。

1 ツールボックスの［初期設定カラー］アイコンをクリックします。描画色が黒、背景色が白になります。

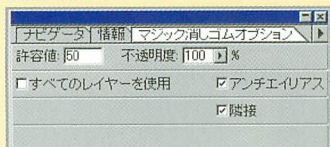
2 背景が選択されている状態で、キーボードのDeleteキー（またはBackspaceキー）を押します。選択範囲が削除され、というか、正確には背景色になります。

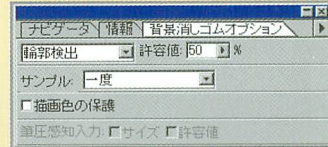
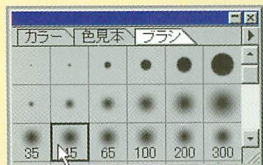
☞ヒント!!

削除と背景色の関係

たとえば背景色が青緑色だと、削除した選択範囲も青緑色になります。背景色については「水曜日」に詳しく説明します。ここでは考え方だけを理解してください。

3 では、Ctrlキー＋Z、または［ファイル］メニュー→［復帰］で、最初の状態に戻して、ツールボックスの［消しゴム］ツールを選びます。

4 ［消しゴムツールオプション］パレットは初期設定のままです（上図参照）。［ブラシ］パレットから消しゴムツールの大きさを選びます。

5 ［消しゴム］ツールで背景をドラッグしてください。背景色（ここでは白）で削除されるのがわかりますよね。

ちょっとコラム 新搭載の消しゴムツールをチェック！

Photoshop5.5から、［消しゴム］ツールに［マジック消しゴム］ツールと［背景消しゴム］ツールという2種類が加わりました。いずれも、背景を透明にすることを目的としたツールです。［マジック消しゴム］ツールはクリックするだけで、［オプション］パレットの設定に従って背景を透明にします。［背景消しゴム］ツールは、通常の［消しゴム］ツールの強化版で、輪郭を判断して、適当にドラッグしても背景だけを透明にしてくれます。通常、背景が透明になるのは「レイヤー」機能を使ったときに限られるのですが、［マジック消しゴム］ツール、［背景消しゴム］ツールを使うと、自動的に「レイヤー」機能が適用されるようになっています（「レイヤー」については水曜日に詳しく説明します）。

❶ ツールボックスの［消しゴム］ツールをプレスして、［マジック消しゴム］ツールに切り替えます。［マジック消しゴムオプション］パレットでの設定が反映されます（上図は初期設定）。

❷ 背景をクリックすると［許容値］に従って色を判断し、背景を透明にします。［許容値］は0から255までの数値で指定し、数値が大きいほど削除する色の範囲も広がります。［255］にすると写真全体が消えてしまいます。

❸ ツールボックスの［消しゴム］ツールをプレスして、［背景消しゴム］ツールに切り替えます。［背景消しゴムオプション］パレットで［輪郭検出］を選び、［サンプル］を［一度］にします。

❹ ［ブラシ］パレットから、［背景消しゴム］ツールのサイズを選びます。

❺ 犬の外側をドラッグすると、設定に従ってドラッグした部分を削除します。［輪郭検出］にしているので、いい加減にドラッグしても背景だけが透明になります。

レタッチを極める

レタッチとは

インパクトのあるクローズアップ写真を作る、写真の色を正しく修正する、セピア調に変更する…。こうした作業は、Photoshopが最も得意とするところです。実際の作業でも、写真の不要部分を取り除き（トリミング）、色調補正をし、ごみ取り作業を行って、素材としてより使いやすいものにします。こうした写真の修正作業のことをレタッチ（retouch）と呼び、そのためPhotoshopなどの画像編集ソフトはレタッチソフトとも言われています。

ここではいくつかの写真を使いますので、そのつど各自で［ファイル］メニュー→［別名で保存］でわかりやすい名前を付けて保存してください。

「トリミング」――クローズアップ写真にする

© Reiji Fujisaki

「色補正」――緑っぽい写真を普通の色に

© Tomomitsu Ono

「ゴミ取り作業」――電線やゴミを消す

© Tomomitsu Ono

「特殊効果」――周囲をぼかしたり色を変更する

© Tomomitsu Ono

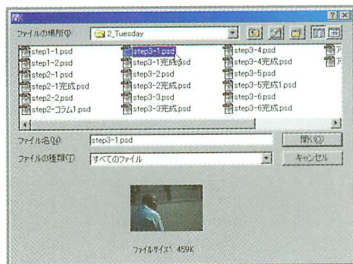
「明るさ調整」――暗い写真を明るくする

© Tomomitsu Ono

「イラスト効果」――写真をイラスト風に仕上げる

© Tomomitsu Ono

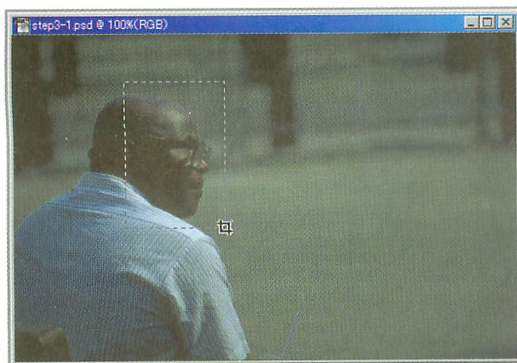
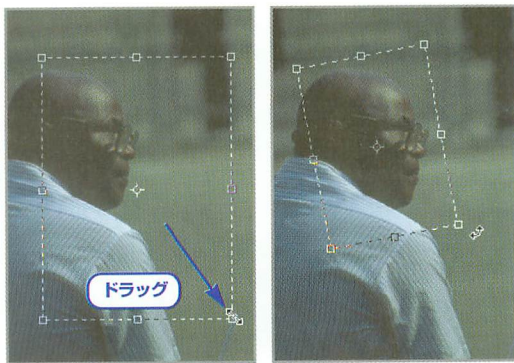
トリミング

写真の不要な部分を取り除く作業です。じゃまなものを外したり、クローズアップした写真を作るのに便利です。トリミングで写真の構図が変わるわけですから、印象はずいぶん変わります。

1 「2_Tuesday」フォルダの「step3-1.psd」を開きます。

2 ツールボックスの［選択］ツールをプレスして、［切り抜き］ツールを選びます。

☞ヒント!!

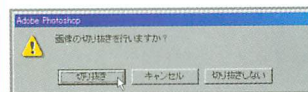
切り抜き作業を途中で止める

切り抜き作業を取り止めにするときは、キーボードのescキーを押します。

3 必要な部分をドラッグします。ここでは、男性の頭を中心にドラッグしました。

4 ［切り抜き］ツールでドラッグした範囲は、ハンドルが表示されます。ハンドルをドラッグして範囲を拡大・縮小したり、ハンドルの外側をドラッグして回転もできます。

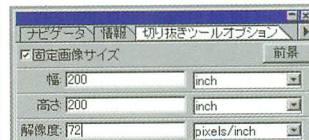
5 キーボードのEnterキーを押すと、［切り抜き］ツールで選択した範囲だけが残ります。

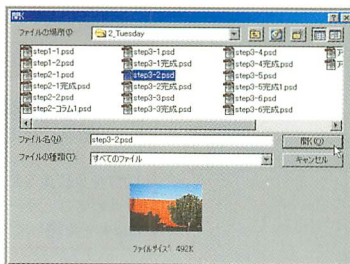
☞ヒント!!

確定作業を忘れずに

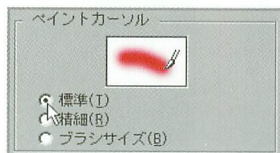
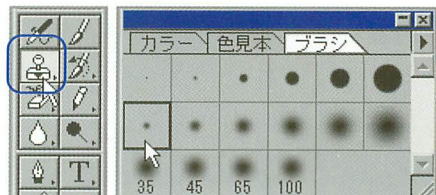
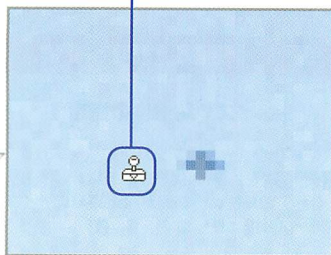
切り抜きの後Enterキーを押さずに次の操作へ移ろうとすると、アラート画面が現れます。そのときは［切り抜き］ボタンをクリックしてください。

☞ヒント!!

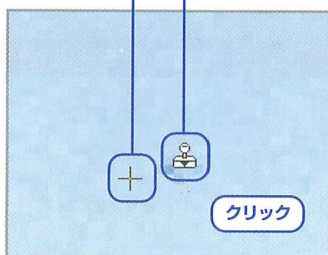
サイズや解像度の指定

［切り抜きツールオプション］パレットで［幅］［高さ］［解像度］などを指定しておくと、切り抜いた範囲が指定通りのサイズ、解像度になります。

ゴミ取りと電線消し

写真そのものの汚れや傷、スキャン時のゴミを取ったり、電線など、じゃまなものを消す練習をしてみましょう。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダの「step3-2.psd」を開きます。

2 写真の右上にゴミがあります。ツールボックスの［ズーム］ツールを選び、その部分をドラッグして拡大します。

ペイントカーソル
標準(T)
精細(R)
ブラシサイズ(B)

3 ［ファイル］メニュー→［環境設定］→［画面表示・カーソル］を選び、［ペイントカーソル］を［標準］にしてください。

4 ツールボックスの［スタンプ］ツールを選びます。［ブラシ］パレットでスタンプの大きさを指定します。ゴミの大きさに合わせて小さめのサイズを選びましょう。

5 消したいゴミのそばを、Altキーを押しながらクリックします。スタンプツールのアイコンの▼が▽（白い三角）になっていれば記録できる状態です

記録した位置　記録した画像を複製しながらペイント

6 続いて、ゴミの上をクリックします。さきほどクリックした画像を複製してくれるので、ゴミが目立たなくなります。ゴミが見えなくなるまで繰り返します。

ここがポイント!!

スタンプツールはドラッグしない！

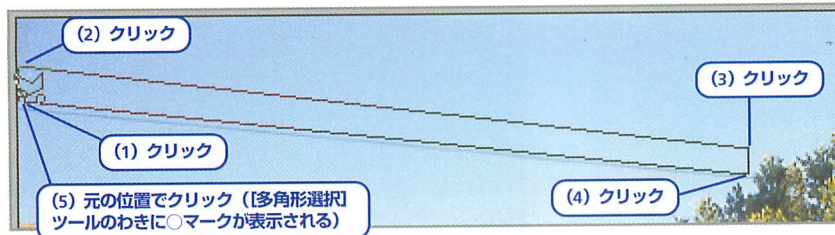
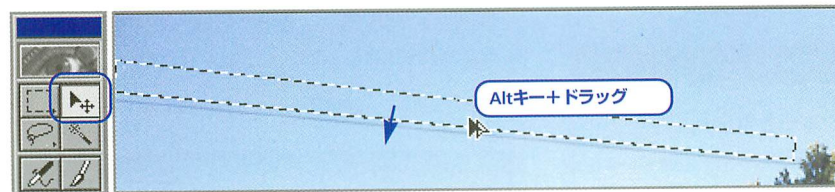
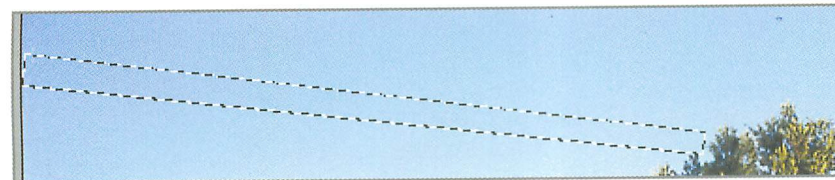
ドラッグすると、どうしても筆跡が残ってしまいます。クリックを繰り返して、点を置く感じで修正するときれいに仕上がります。

7 [ズーム] ツールでAltキー＋クリックして画面表示を縮小し、写真全体が見えるようにします。画面表示を縮小する方法は、ほかにもいろいろな方法があります。

☞ヒント!!

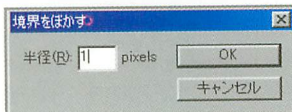
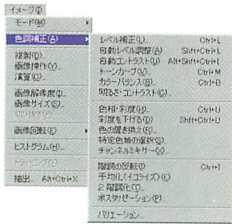
画面表示の切り替えのショートカット

●ツールボックスの [手のひら] ツールをダブルクリックすると、写真全体がモニタサイズに合わせて広がります。
●ツールボックスの [ズーム] ツールをダブルクリックすると、画面表示が100%になります。
●Ctrlキー＋「+」(プラス) キーで画面表示が拡大、Ctrlキー＋「−」(マイナス) キーで画面表示が縮小します。

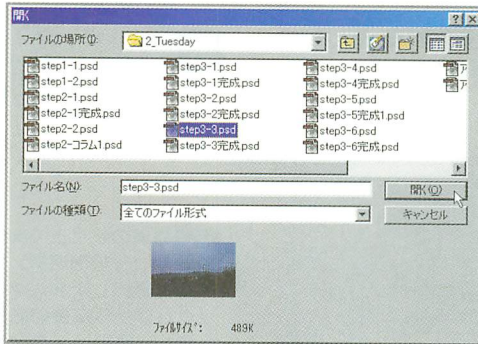
8 ツールボックスの [なげなわ] ツールを [多角形選択] ツールに切り替えます。

9 電線のすぐ上の部分を [多角形選択] ツールで選択します。クリックしながら横長の四角を描き、最後は元の位置に戻ってクリックします。

10 [移動] ツールに切り替えて、選択範囲をAltキーを押しながらドラッグして、電線の上に重ねます。

11 Altキー＋ドラッグで画像が複製されるので、電線を消すことができます。

☞ヒント!!

修正したことがバレないテクニック

複製した画像の輪郭がくっきり見えて、「ここ、直したでしょ」と言われそうな場合は、図9の選択後に [選択範囲] メニュー→ [境界をぼかす] で輪郭を少しだけぼかしてから複製してください。

暗い写真を明るくする（レベル補正）

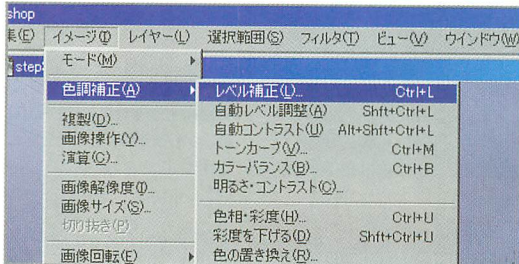
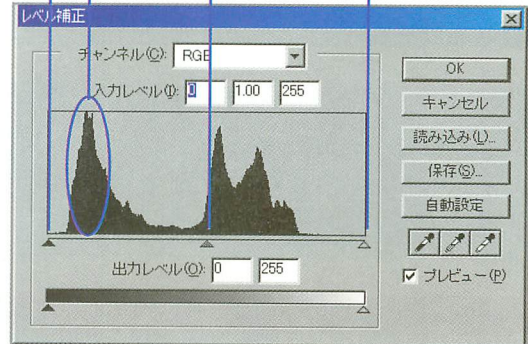
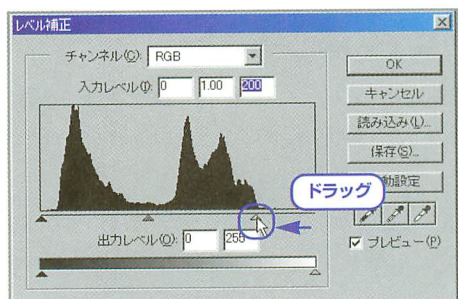
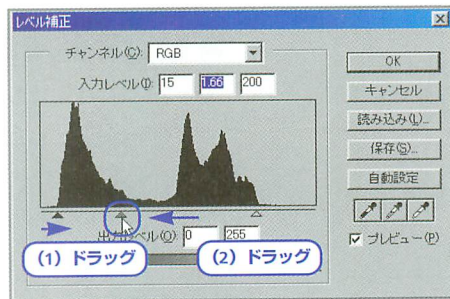
▲［イメージ］メニュー→［色調補正］。

［イメージ］メニュー→［色調補正］には、さまざまな色や階調の補正コマンドが用意されています。レタッチ作業では、トリミングやゴミ取りに次いで多いのが、写真の明るさ調整でしょう。ここでは「レベル補正」と「トーンカーブ」を練習します。写真の明るさを調整するには、「明るさ・コントラスト」というコマンドを使う方法もありますが、「レベル補正」や「トーンカーブ」の方が仕上がりがいいので、使い方は多少難しくなりますが頑張って練習してください。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダの「step3-3.psd」を開きます。

2 こんな暗い画像です。

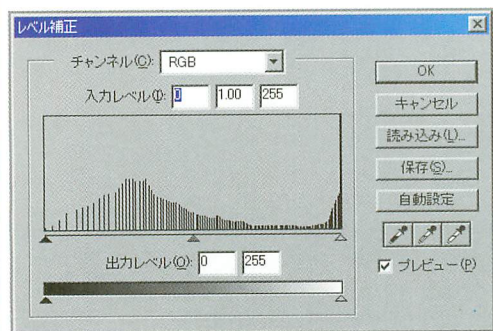
☞ヒント!!

レベル補正のショートカット

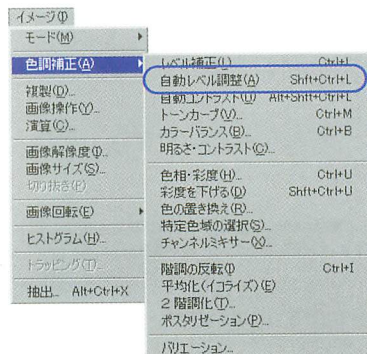
レベル補正はよく使うコマンドなのでショートカットを使いましょう。Ctrlキー＋L。Levelの頭文字のLです。

3 ［イメージ］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］（Ctrlキー＋L）を選びます。

4 ［レベル補正］ダイアログボックスが開きます。実はこれは棒グラフで表現されています。棒の高さが高いほど、その階調の割合が多いのです。全体に左寄り（暗め）になっていることがわかります。

5 ［レベル補正］ダイアログボックスの、白い△を左へドラッグします。写真全体が明るくなります。

6 黒い▲を右へドラッグします。写真が暗くなり、全体にコントラストが上がります。この写真の場合は、グレーの▲を左側へドラッグして、中間調を明るくします。これで終了です。さらに次は、トーンカーブを使った修正方法を練習してみましょう。

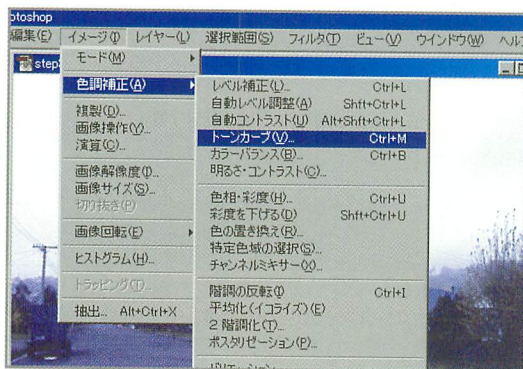
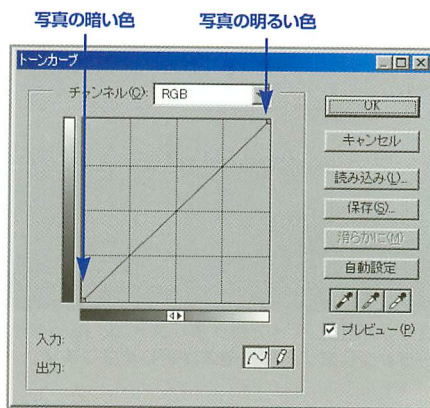
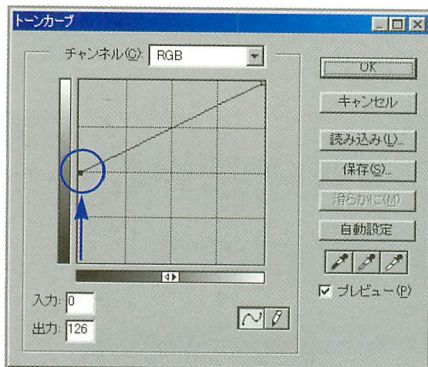
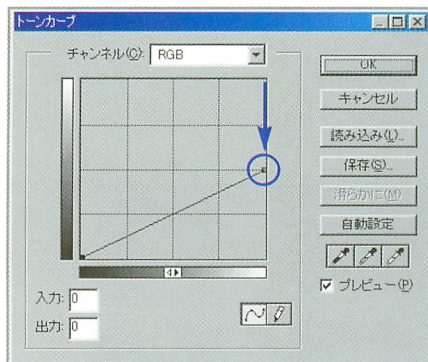
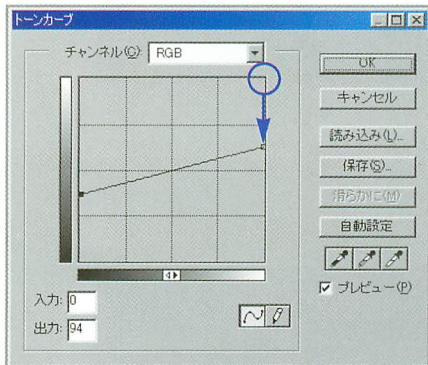
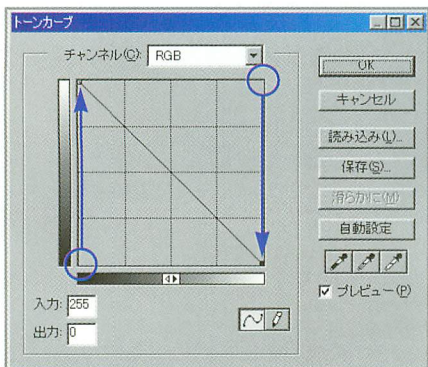
☞ヒント!!

やりすぎに注意

［レベル補正］は写真を明るくしたり、暗くしたり、コントラストを上げるときに便利ですが、極端にやりすぎると、階調の情報がなくなってしまうので注意しましょう。

☞ヒント!!

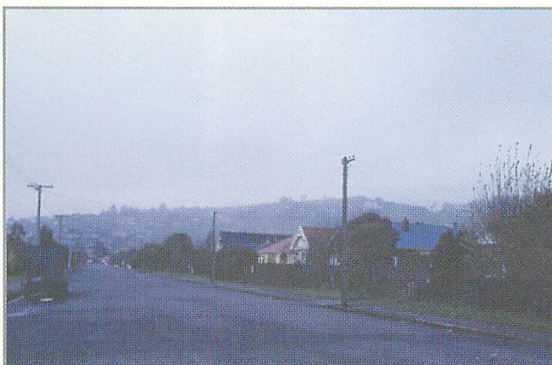
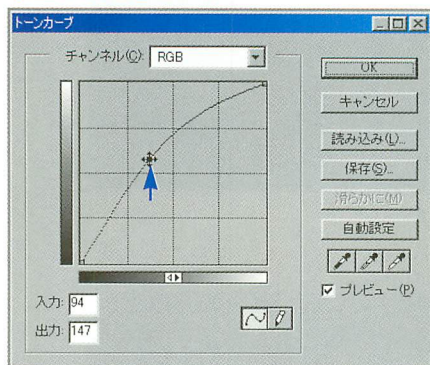
自動レベル調整

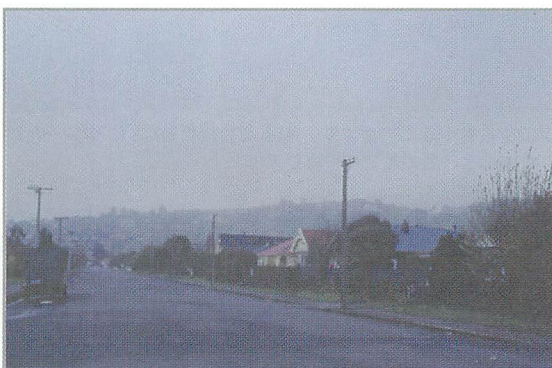
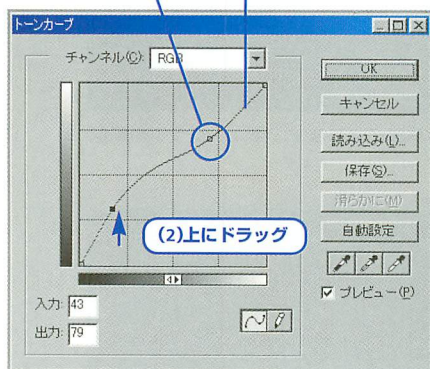
［イメージ］メニュー→［色調補正］→［自動レベル調整］（Shift＋Ctrlキー＋L）を使うと、Photoshopが自動的にレベルを調整して、偏りのない写真にしてくれます。

暗い写真を明るくする（トーンカーブ）

エキスパートご用達のイメージが強い「トーンカーブ」ですが、慣れると大変便利で、特に画像補正には欠かせない機能です。「試そうと思ったことはあるんだけど、なんかわかんないんだよねー」と言うのもごもっとも。RGBの考え方ってちょっとわかりにくいですものね。RGBは光の色ですから、色がゼロの状態はつまり闇、色がパワー全開のときはまぶしいほどの白です。こんなことを頭のすみに入れて、練習してみましょう。そのうちトーンカーブの仕組みがわかってくると思います。

1 写真はさきほどのものを続けて使います。［イメージ］メニュー→［色調補正］→［トーンカーブ］（Ctrlキー＋M）を選びます。

2 これが［トーンカーブ］のダイアログボックスです。この右上がりの直線が、現状の写真のトーンカーブです。カーブはドラッグして変形することができ、カーブの形状によって写真の色が変化します。

3 グラフの左側を上にドラッグします。写真の暗い部分が明るくなります。ここでは、差がはっきりするように極端に明るくしていますが、実際の作業ではやりすぎないように少しずつ調整してください。

4 グラフの右側を下にドラッグします。写真の明るい部分が暗くなります。

5 グラフの左右を中心に寄せます。明るくも暗くもない、グレーだけの写真になります。また、グラフの高低差がなくなると、色の差もなくなります。

6 グラフの向きを反対にすると、明るい部分と暗い部分がすっかり逆転し、つまりネガ・ポジ反転の写真になるわけです。

トーンカーブと明るさ

トーンカーブに少し慣れたところで、写真を明るくするにはどういうカーブにしたらいいかを練習してみましょう。

●全体に明るくする

1 グラフの中央を上にドラッグします。写真が全体的に明るくなります。

●暗い部分だけを明るくする

2 グラフの右側をクリックし、ポイントを置きます。これでグラフ右上の形状が固定されます。そして左の方を上に引き上げると、写真の明るい部分は変わらずに、暗い部分だけが明るくなります。

☞ヒント!!

カーブ上の不要なポイントを削除

グラフ上をクリックすると、ポイントが作成されます。もし不要なポイントができたら、選択して（選択すると黒くなります）、Deleteキーで削除してください。

●コントラストを上げる

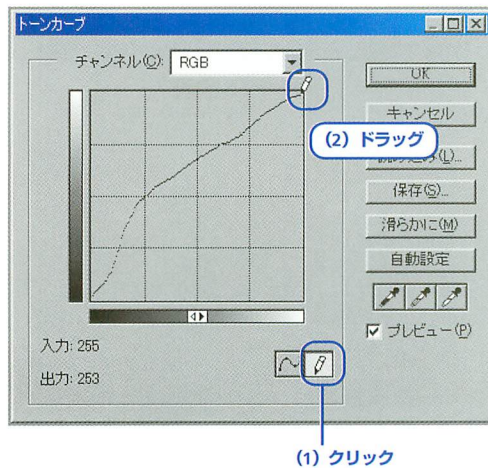
3 カーブの右側はなるべく上、カーブの左側はなるべく下へ寄るように変形すると、明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなって、コントラストの強い写真になります。

☞ヒント!!

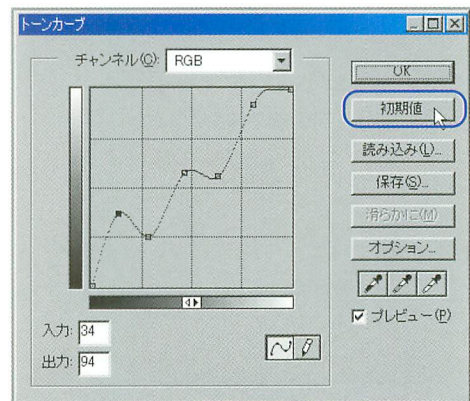
［鉛筆で描く方法もある］

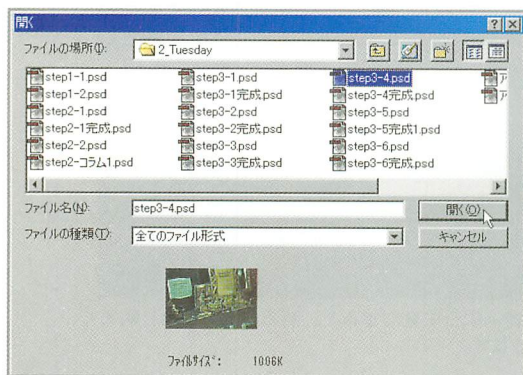
［トーンカーブ］のカーブは、ダイアログボックスの下に用意されている［鉛筆］でドラッグすることも可能です。

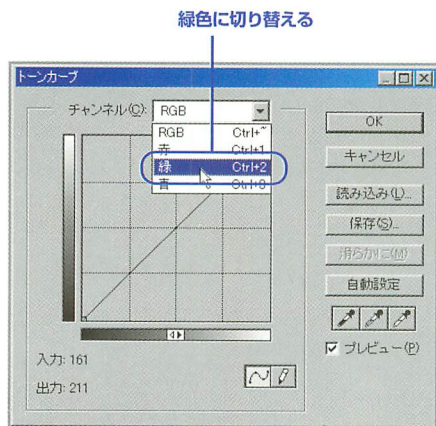
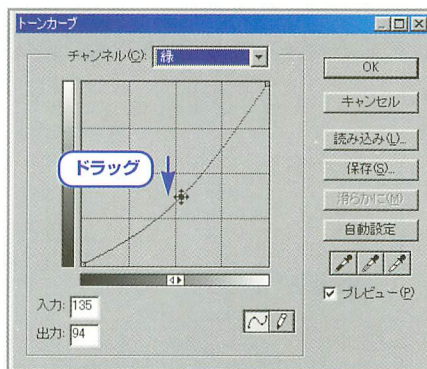
(2) ドラッグ

(1) クリック

☞ヒント!!

［どうしよう！グラフがめちゃくちゃに］

グラフを動かし過ぎたら、元に戻しましょう。Altキーを押すと、［キャンセル］ボタンが［初期値］ボタンになります。この［初期値］ボタンをクリックすれば、最初の状態に戻ります。

緑がかった写真の修正

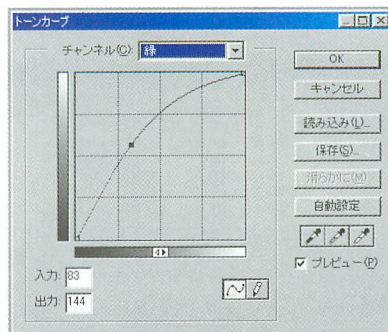
写真を撮るときの環境光や撮影機器によって、写真の色が実際よりも緑っぽくなったり赤っぽくなるときがあります。こうした写真は「トーンカーブ」を使って、実際に近い色に修正することができます。

1 [ファイル] メニュー→ [開く] (Ctrlキー+O) で、「2_Tuesday」フォルダの「step3-4.psd」を開きます。

2 この写真、全体にちょっと緑っぽいと思いませんか?(正直に言うと、練習用にわざと緑っぽく変更したものですが。)

3 [イメージ] → [色調補正] → [トーンカーブ] を選びます。「チャンネル」の▼をプレスして [緑] チャンネルに切り替えます。

4 [緑] チャンネルのトーンカーブを修正します。カーブの中心あたりをつかんで下の方へドラッグします。これで緑色を抑えることができます。

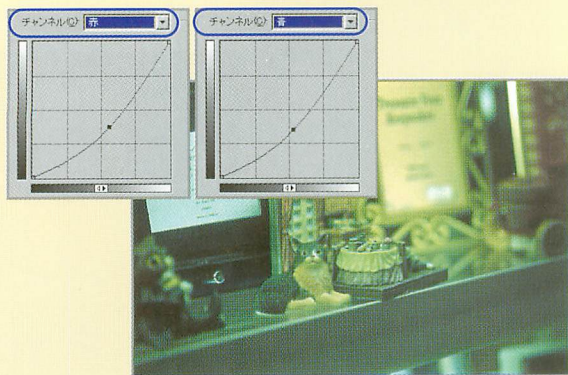
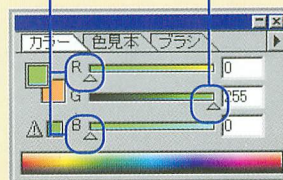
5 画面上の写真が普通の色っぽくなったら、[OK] ボタンをクリックして [トーンカーブ] ダイアログボックスを閉じます。

☞ヒント!!

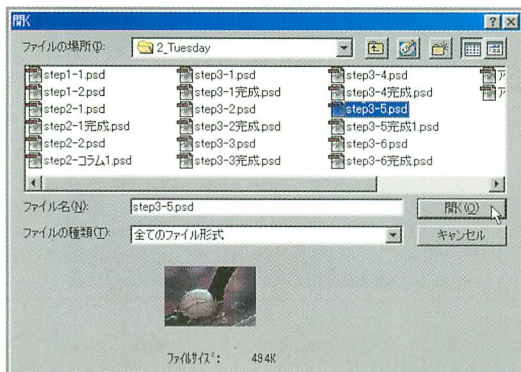
緑写真の種明かし

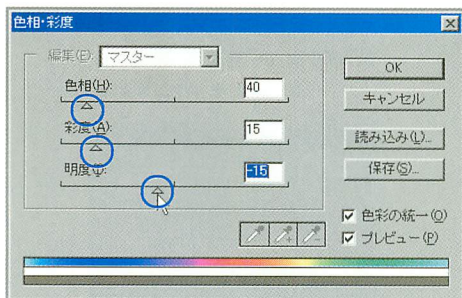
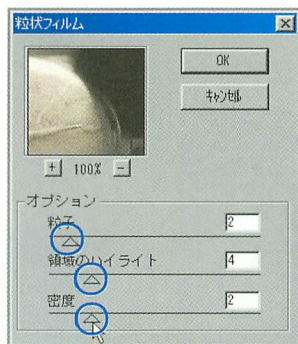
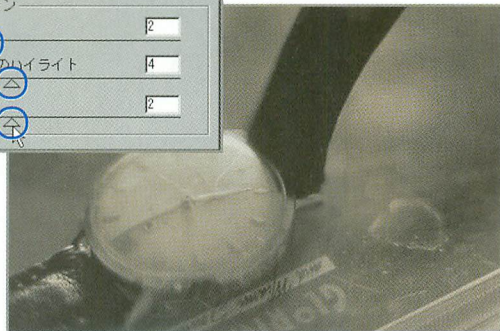
お気付きだと思いますが、普通の写真を緑色っぽくするには、逆に上の方向へカーブを変形します。この練習用の写真もそうやって作ったのです。

ちょっとコラム RGBの理屈

●赤と青を弱めて緑を作る

［緑］チャンネルのカーブを上に引っ張ると、確かに緑色が強くなりますが、RGBカラーは「光」ですからね。強くするほど明るくなってしまうんです。そこで逆をついた裏ワザを紹介しましょう。こだわり派の人は、こんなテクニックも覚えておくといいですよ。

1 [赤] [青] チャンネルともにカーブを下に引っ張ると、写真は緑色が強くなります。練習用の緑の写真に比べると、全体的に暗いですね。

2 [カラー] パレットでも試してみましょう。Gを最大にしてRとBを低くすると、これらの色がなくなり、結局緑色だけが残るというわけ。

クラシックなイメージにする

「色相・彩度」コマンドを使えば、セピアの写真もとても簡単にできあがります。「色彩の統一」機能を使うところがポイントです。写真を粗くしたり、輪郭をわざとぼかして、クラシックなイメージに仕上げてみましょう。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダの「step3-5.psd」を開きます。

2 時計の写真が開きます。

3 ［イメージ］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度］を選びます。［色彩の統一］にチェックを入れ、［色相］を［40］、［彩度］を［15］、［明度］を［－15］にします。これでセピア調の写真になります。

4 ［フィルタ］メニュー→［アーティスティック］→［粒状フィルム］を選び、［粒状フィルム］ダイアログボックスで［粒子］を［2］、［領域のハイライト］を［4］、［密度］を［2］にします。粗い写真になります。

☞ヒント!!

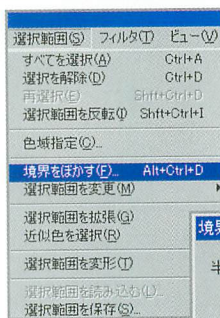
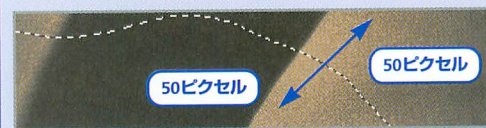
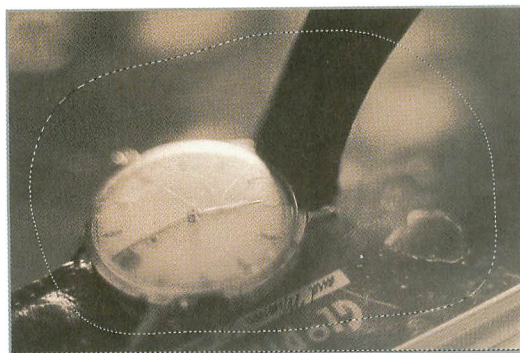
写真がシャープすぎるときは

シャープすぎると古ぼけて見えないので、[フィルタ] メニュー→[ぼかし] → [ぼかし (ガウス)] を使って、写真をぼかしてください。

5 ツールボックスから [なげなわ] ツールを選び、時計の周りを大ざっぱにドラッグして選択します。

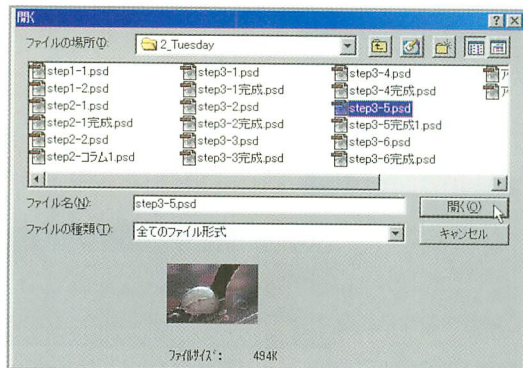
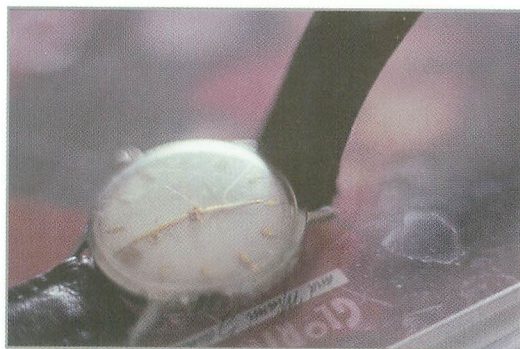
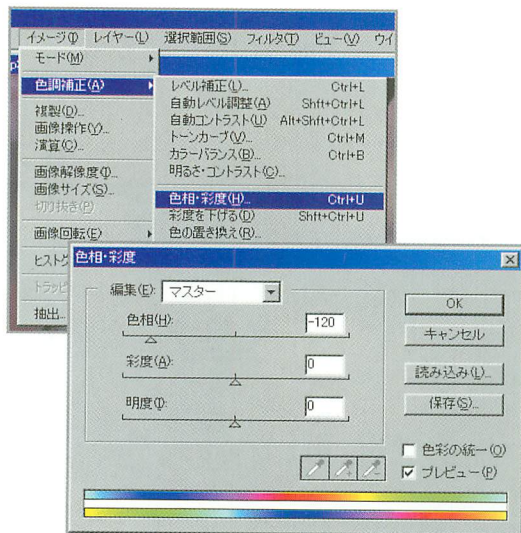
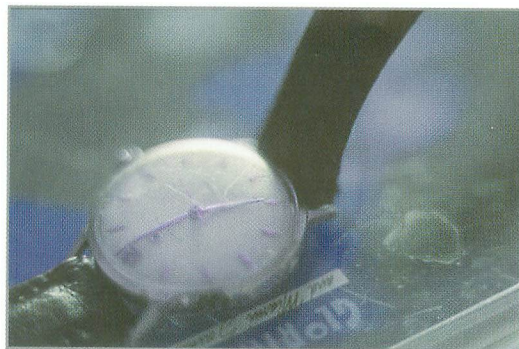
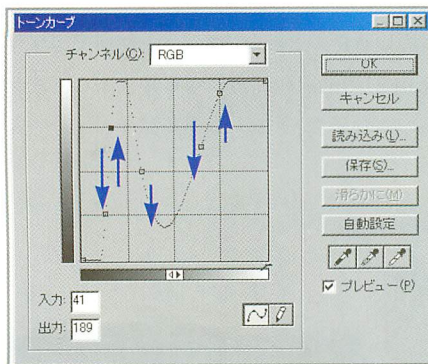
ここがポイント!!

[境界をぼかす] はどこをぼかしているのか？

[境界をぼかす] は、境界を中心に、外側にダイアログボックスの [半径] で指定した数値だけ選択範囲をぼかします。

6 [選択範囲] メニュー→ [境界をぼかす] (Alt+Ctrlキー+D) を選び、[半径] を [50] ピクセルにして、[OK] ボタンをクリックします。

7 見た目には変わらないように見えますが、選択範囲の輪郭がぼけました。では、[選択範囲] メニュー→[選択範囲の反転] (Shift+Ctrlキー+I) を実行し、選択を反転してください。

8 Deleteキーで削除します。これで完成。[ファイル] メニュー→ [別名で保存] で練習用フォルダに保存してください。

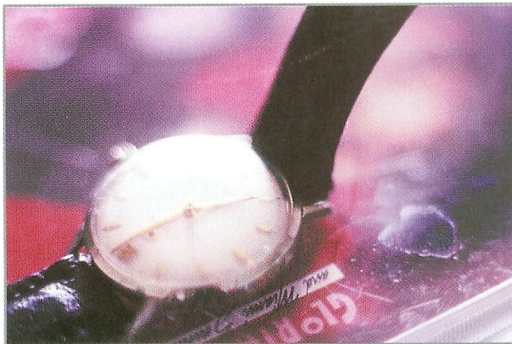
写真の色を変えるテクニック

［イメージ］メニュー→［色調補正］にあるいくつかのコマンドを使って、写真の色を変える練習をします。たとえば、赤いりんごを緑にするとか、カラー写真をグレースケールにする、あるいはその逆など、実際の仕事にどんどん役立ててください。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダから、さきほどと同じ「step3-5.psd」を開きます。

2 これがオリジナルの状態です。背景が紫色の色調がソフトな写真です。

3 ［イメージ］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度］（Ctrlキー＋U）を選び、［色相］の△を適当な位置にドラッグしてください。

4 色相を変えると、写真の色が変わります。各自で［彩度］［明度］なども試してみてください。

5 [ファイル] メニュー→ [復帰] で、最初の状態に戻します。[イメージ] メニュー→ [色調補正] → [トーンカーブ] (Ctrlキー＋M) を選び、カーブをジグザグに変形しましょう。

6 色の関係がめちゃくちゃになって、実際の撮影では不可能な特殊効果が得られます。

☞ヒント!!

全体をグレースケールにする

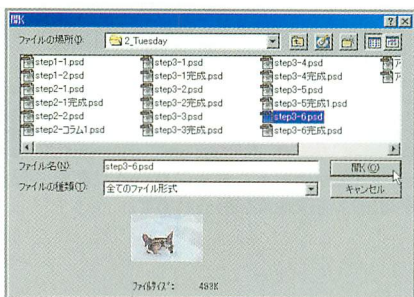
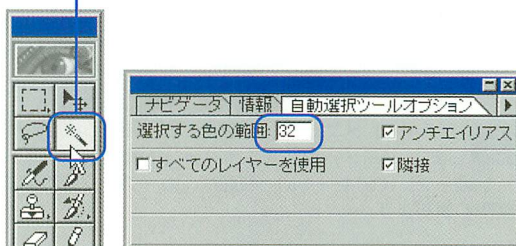
全体をグレースケールにするには、[イメージ] メニュー→ [モード] → [グレースケール] を使います。ただし、この方法だとカラー情報はなくなるので、カラー写真に戻すことはできなくなります。

7 [ファイル] メニュー→ [復帰] で元の状態に戻して、[イメージ] メニュー→ [色調補正] → [平均化 (イコライズ)] を実行してみました。

8 [矩形選択] ツールで右半分を選択し、[イメージ] メニュー→ [色調補正] → [彩度を下げる] を実行すると、グレースケールの写真になります。

☞ヒント!!

ここで使用している［光彩拡散］などの一部のフィルタでは、背景色により結果が変わるものがあります。ここでは背景色を白にしていますので、同様の設定にしてから行ってください。

写真をイラスト風に

［フィルタ］メニューに収められているさまざまなコマンドを使って、写真をイラスト風に仕上げましょう。これが本日の最後の練習になりますから、細かい設定などはあまり気にしないで、いろいろな「フィルタ」効果を試すつもりで各自で自由にアレンジしてください。

1 ［ファイル］メニュー→［開く］（Ctrlキー＋O）で、「2_Tuesday」フォルダの「step3-6.psd」を開きます。

2 ツールボックスから［自動選択］ツールを選び、［自動選択ツールオプション］パレットで［選択する色の範囲］を［32］にします。

☞ヒント!!

背景を選択する

［自動選択］ツールで1回でうまく背景を選択できないときは、［なげなわ］ツールなどを使ってきれいに選択してください。今日のステップ2で練習した方法で、うまくいくはずです。

3 背景をクリックして背景部分を選択します。［選択する色の範囲］が［32］の場合は、少し暗めの色をクリックすると、1回でうまく選択できると思います。

4 ［フィルタ］メニュー→［ノイズ］→［ノイズを加える］を選びます。［ノイズを加える］ダイアログボックスで［ノイズの量］を［150］前後に、［分布方法］を［均等に分布］にして［OK］ボタンをクリックします。

5 ［フィルタ］メニュー→［ピクセレート］→［水晶］を選びます。［水晶］ダイアログボックスで［セルの大きさ］を［4］にして［OK］ボタンをクリックします。

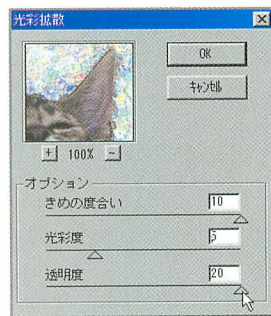
6 ［フィルタ］メニュー→［変形］→［海の波紋］を選びます。［海の波紋］ダイアログボックスで［波紋の振幅数］［波紋の大きさ］をともに［5］にして、［OK］ボタンをクリックします。

クリック

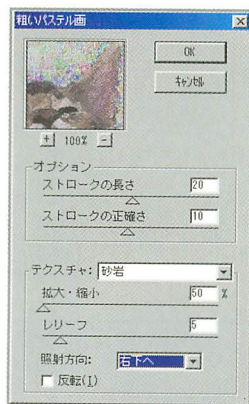
7 ツールボックスの［初期設定カラー］をクリックします。これは、背景色を白にするためです。

☞ヒント!!

背景色を白にするわけ

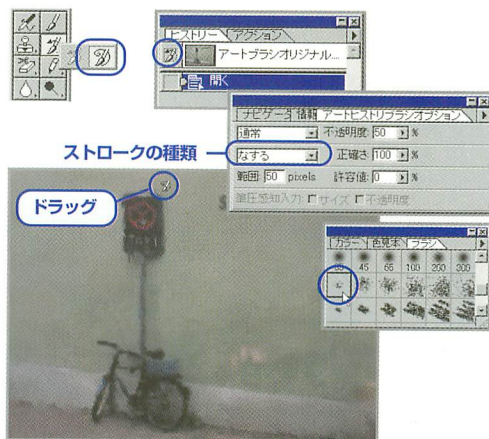
［光彩拡散］などフィルタによっては、背景色に影響を受けるものがあります。たとえば、背景色が黒い状態で［光彩拡散］を実行すると全体が黒くなって、「これが光彩？」といった結果になってしまいます。

8 ［フィルタ］メニュー→［変形］→［光彩拡散］を選び、［光彩拡散］ダイアログボックスで［きめの度合い］を［10］、［光彩度］を［5］、［透明度］を［20］にして［OK］ボタンをクリックします。

9 ［イメージ］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度］を選び、［色相・彩度］ダイアログボックスで［明度］のスライダを左へドラッグします。数値が［－20］前後になるようにして、［OK］ボタンをクリックします。

10 ［選択範囲］メニュー→［選択範囲の反転］で猫を選択しておき、［フィルタ］メニュー→［アーティスティック］→［ドライブラシ］を選びます。［ドライブラシ］ダイアログボックスで［ブラシの細かさ］を［10］前後にして［OK］ボタンをクリックします。

11 ［フィルタ］メニュー→［アーティスティック］→［粗いパステル画］を選び、［粗いパステル画］ダイアログボックスで［ストロークの長さ］を［20］、［ストロークの正確さ］を［10］、［テクスチャ］を［砂岩］、［拡大・縮小］を［50］%、［レリーフ］を［5］にして［OK］ボタンをクリックします。

☞新機能!!

［アートヒストリブラシ］ツールで絵画調

［アートヒストリブラシ］ツールは、開いている写真を元にペイントして、写真を絵画風に仕上げてくれるツールです。

▲ツールボックスから［アートヒストリブラシ］ツールを選択し、［ヒストリー］パレットの絵の左側をクリックします。これで元絵（ソース）が指定されます。次に、［アートヒストリブラシオプション］パレットで［ストロークの種類］を選びます。さらに［ブラシ］パレットでブラシサイズを指定し、写真の上をドラッグすると、油絵の具で描いたような効果が得られます。